

X-OUT

1 Loading the game

1.1 Amiga

To avoid danger of infecting your computer with a virus, first turn it off and then on again. Amiga 1000 users need to insert a kickstart-disk now. As soon as your Amiga demands the workbench insert 'X-OUT disk' into drive 0. The game starts automatically. Please follow the instructions on the screen.

1.2 Atari ST

Insert X-OUT disk in drive A and press the reset button. The game starts automatically. Please follow the instructions on the screen.

1.4 C64 Tape

Insert side 1 of the 'X-OUT' tape into the data recorder and rewind to the start if necessary. Now press SHIFT and RUN/STOP at the same time and then press PLAY on the tape. The game starts automatically. Please follow the instructions on the screen.

1.6 AMSTRAD CPC Cassette

Insert side 1 of the 'X-OUT' tape into the data recorder and rewind to the start if necessary. Now press CONTROL and ENTER at the same time and follow the instructions on the screen.

1.8 Spectrum 48K Cassette

Insert side 1 of the 'X-OUT' tape into the data recorder and rewind to the start if necessary. Now press the key J and after that the keys SYMBOL SHIFT and P twice at the same time. Confirm with the enter key.

1.9 Spectrum +2/+3 128K Cassette

Insert side 1 of the 'X-OUT' tape into the data recorder and rewind to the start if necessary. Now choose the menu-point LOADER in the main menu and press PLAY on tape.

2 Prehistory

In the year of 2019, 40. what an age. With 40 life ends. Not for you Grainger. I always said to myself, 'Not for you!'. But not only my blasted 40th was due in 2019, I was sacked. I was turned out on my ear. Two months of hanging around, two months of boredom and jobhunting. I had given up until of last the 22-7 had come my birthday. I'm not one of these fussy guys who have to tell all the world about their lucky day, definitely not. But this.... Just as the first cork burst on to the third bottle of whisky and pleasant fog was closing in on the old Grainger something people whereupon about 12 billion people have always waited for the first contact with extra-terrestrials! I'm not a lucky guy, you might be thinking a nice conversation about a holiday on Alpha Centauri and new friends to clean out playing poker (if they can grab the cards with their big green suckers). But they do not by any means. My birthday-alien deeply disappointed me and the rest of humanity.

1. They didn't come from 'above' (as expected), they materialised in the deepest deep sea.
2. They had nothing else to do but to destroy my home town in Pennsylvania and about 10% of the left earth's surface.
3. They didn't even play poker (although they had hands) because our neighbour star had already cleaned out their race.
I don't want to say that this story about 1/10 of the earth's surface really bothered me (my ex-mother-in-law used to live there), still I thought this penetration to be impolite.
Two days later and now missing another 20% of our earth's surface the guys 'in charge' started to think about all this. After some squabbling a UN representative of a totally insignificant country had a very important idea. The aliens would have to be driven out or wiped out from the bottom of the sea. Since no one else had yet come up with this brilliant solution, it met spontaneous approval and immediately all financial aid for the small country was concealed to use this money to build an underwater weapon, never seen before.

At this point I, the old Grainger joined the game. Suddenly someone thought of my admittedly unbelievable skills as a pilot and found out quickly that only one man could be as good, as broke and as stupid to this job.

After another two days the old Grainger was so broke, so stupid and still so drunk from his birthday that he spontaneously said 'yes'.

That's my story, I'm sitting here in this 'thing' for an hour waiting to avert the most evil threat to mankind since the invention of commercials. That's it The gate opens!
Oh my god it's full of water!

3 General remarks

X-OUT consists of 8 big worlds, which are populated by crowds of enemies and 8 mighty monsters. It's your task to free all these worlds of the intruder, and with it the worlds and your birthday. All of the alien weapon systems are available to you, because spies were able to steal plans and material from the aliens. Unfortunately the government isn't generous enough to put this material of your disposal for nothing, they even want cash from you (that's how far capitalism has got in 2019). So you have to scrape together your last savings to save the world of clowns of evil.

4 Starting the game

Press the red button on the infra-screen to enter the first world.

5 Keyboard definition and joystick functions.

5.1 Amiga/Atari ST

Firebutton: Trigger the normal shot by pressing quickly, activated the primary weapon system by pressing longer.

F1-F5: Speed of own starship. ALT or AMIGA (Commodore)-keys or pressing the second firebutton for a short time (if you are in possession of a joystick with two different firebuttons (videogame joystick)).

Switching secondary weapons systems

SPACE-key or pressing the second firebutton for a longer time:

Triggering the secondary weapon systems

P: Pausing the game (cancel by pressing again)

ESC: Break off game

All other keys: Bring in the drones sent out.

5.2 C64

Firebutton: Pressing briefly activates normal shot, pressing longer, the primary weapon system.

F1,F3,F5,F7: Speed of own ship

SHIFT or Commodore-key: Switching the secondary weapon system

SPACE: Activating the secondary weapon system.

P: Pausefunction.

All other keys: Bringing in the drones.

5.3 Amstrad CPC & Spectrum

Steering: Joystick or Q+A: Starship up/down. O=P: Starship left/right

Firebutton or SPACE: Triggering a normal shot by pressing briefly, triggering the primary weapon system by pressing longer.

C: Choosing the secondary weapon system.

M: Triggering the secondary weapon system.

H: Pausefunction

G: Bringing in the drones.

6 Shop

Before the start of each level you choose your armada and its weapons freely respectively according to your score. The strange looking creature in the score. The strange looking creature in the top left corner is a deserted alien technician. Who looks after the weapons and sells them for the government. In the bottom right corner your score which serves as means of payment is displayed. Underneath there is a Moeb, a creature highly qualified for steering stargliders, it has taken a temporary job as trash utilization plant. If you don't want an already installed part of your starship (or the wholeship), you can give it to the Moeb and you will get your money back.

7 The weapons and their function.

In the lower left there are three rows with standard shots. According to your financial status you should

choose an accordingly powerful, widely spreading one (3 shots at the same time).

To the right, the four types of ships you can choose are displayed. They differ in their carrying capacity of extra weapons.

Beside them there are various extra weapons which are triggered either automatically, via firebutton or via keyboard (from top to bottom).

1. Row: 3 differently effective missiles and a jumpbomb. All four weapons are released automatically but they exclude each other.

2. Row: Electric bow (primary), claw arm (primary), flame-thrower (primary), smart shot (secondary).

Examine the functions of all weapons during the game!

3. Row: Drones (secondary, max. send out: 6), Drone-collector (you can only bring back drones with the collector), Teuton-laser (strengthens drones and satellite shots), shield (secondary). These weapons should also be tried out in the game!

Beside the extra weapons, there are also satellites which will appear on the exact positions you choose in the shop, it's possible to create a shield of satellites by positioning three, on top of the other, in front of your ship. In the satellite shop (to the left of the Moeb) you can choose between moving and non-moving satellites. In the menu you can see a non-moving satellite which adjusts to the height of the enemy nearest to you below and beside if there are satellites behave as displayed 3 satellites are the absolute maximum installable.

All operations in the shop can either be executed by mouse or by joystick.

Shop Prices:

Orange shot weak that's a give away	800	Energywall	4500
Orange shot normal	1600	Flamethrower	3500
Orange shot strong	1600	Fireclaw	2500
Blue shot weak	1000	Smartbomb	2000
Blue shot normal	1600	Shield	2000
Blue shot strong	3200	Drohne Collect device	1000
Best shot weak	2000	Laser	6000
Best shot normal	3200	Drone	2500
Best shot strong	6400	Satellite	2500
Ship 1 (very small)	3000	Guided Sat	3500
Ship 2 (small)	4000	Sat: half circle movement	
Ship 3 (medium)	5000	pattern	2750
Ship 4 (large)	6000	Sat: large circle	2500
weak guided Missile	600	Mirror	3000
Normal guided Missile	800	Sat	2500
Strong guided Missile	1200	Sat: Small circle	2500
Bouncing bomb	2500	Oval	2500

Price for complete ships:

F1 Ship 1 complete

3000 + 3500 + 1600 = 8100

F2 Ship 2 complete

4000 + 2500 + 3200 = 9700

F3 Ship 3 complete

5000 + 4500 + 6400 + 5000 = 20900

F4 Ship 4 complete

6000 + 4500 + 6400 + 7500 + 2000 = 26400

© 1990 Rainbow Arts. Licensed to Kixx.

X-OUT

1. Ladeanweisungen

1.1 Amiga

Um zu verhindern, daß Ihr Computer von einem Virus befallen wird, schalten Sie ihn zuerst aus und dann wieder ein. Amiga 1000-Benutzer müssen jetzt eine Kickstart-Diskette einlegen. Sobald Ihr Computer die Workbench verlangt, legen Sie die 'X-OUT-Diskette 1' in Laufwerk 0 ein. Das Spiel startet automatisch. Befolgen Sie bitte die Anweisungen auf dem Bildschirm.

1.2 Atari ST

'X-OUT-Diskette 1' in Laufwerk A einlegen und die Neustart-Taste drücken. Das Spiel startet automatisch. Befolgen Sie bitte die Anweisungen auf dem Bildschirm.

2 Vorgeschichte

Anno 2019, 40. das ist ein Alter. Mit 40 hört das Leben auf. 'Nicht für dich, Grainger', hab ich mir immer gesagt 'Nicht für dich!'. Tja, nicht nur mein verflüchteter 40er stand für 2019 an. Ich flog raus. Im hohen Bogen. Zwei Monate hing ich durch, zwei Monate Langeweile und Jobsuche. Ich hatte es aufgegeben als endlich der 22.7. da war. Mein Geburtstag. Nicht, daß ich zu den anspruchsvollen Typen gehöre, die aller Welt ihren großen Tag der Freude verkünden wollen. Nicht doch! Aber das... Just als der erste Korken von der dritten Whiskey-Flasche knallte und sich der wohlthuende Nebel über den alten Grainger legte, passierte das, worauf ca. 12 Milliarden Menschen immer gewartet hatten. Der erste Kontakt mit außerirdischen Leben! Keine schlechte Sache mag man denken, nette Konversationen über Urlaubs-möglichkeiten auf Alpha Centauri und neue Freunde, die man beim Poker ausnehmen kann (sofern sie die Karten halten können mit ihren großen, grünen Saugnäpfen). Aber, nix von alledem. Meine Geburtstagsaußerirdischen enttäuschten mich und den Rest der Menschheit aufs Tiefste.

1. Sie kamen nicht etwa (wie erwartet) von 'oben', sondern materialisierten mitten in der tiefsten Tiefsee.

2. Sie hatten nichts anderes zu tun als MEINEN Heimaltsdorf in Pennsylvania und ca. 10% der restlichen Erdoberfläche einzusäckern und...

3. Sie spielten zu allem Überfluß kein Poker (obwohl Sie Hände hatten), weil unser Nachbarstern ihre Rasse beim Kartenspielen schon ganz übel ausgenommen hatte.

Nun, nicht daß mich die Geschichte mit 1/10 der Erdoberfläche stark gestört hätte (Meine Ex-Schwiegermutter lebte unter anderem dort), trotzdem hielt ich doch dieses Eindringen für etwas unhöflich.

2 Tage später und um weitere 20% der Erdoberfläche ärmer, fing man 'Oben' an, sich Gedanken über die Sache zu machen. Nach diversen Hin und Her hatte einer der UN-Vertreter eines vollkommen unbedeutenden Landes eine umso bedeutendere Idee. Man müßte die Fremden vertreiben oder restlos vom Meeresboden ausradieren. Da noch kein anderer auf diese brillante Lösung gekommen war, fand sie spontanen Beifall und sehr schnell wurden dem kleinen Land alle Finanzhilfen gestrichen, um mit diesen Geldern eine Untersee-Waffe zu bauen, wie sie noch kein Mensch zuvor gesehen hatte.

An jenem Punkt nun kam ich, der alte Grainger ins Spiel.

Plötzlich erinnerte man sich meiner zugegeben unglaublichen Fähigkeiten als Pilot und kam wohl auch schnell darauf, daß nur ein einziger Mensch so gut, so pfeile und so dumm sein könnte, diesen Job anzunehmen.

Weitere 2 Tage später war der alte Grainger so pfeile, so dumm und von seinem Geburtstag noch immer so betrunken, daß er spontan 'ja' sagte.

Tja, das ist meine Story. Ich sitze jetzt seit einer Stunde in diesem 'Ding' und warte darauf, die übelste Bedrohung des Menschen seit der Erfindung des Fernsehens von ihm abzuwenden. Das war's dann wohl... das Tor öffnet sich!

Oh mein Gott, es ist voller Wasser!

3 Allgemeines

X-OUT besteht aus 8 großen Welten, die von dutzenden von Gegnern und 8 gewaltigen Monstern bevölkert sind. Ihre Aufgabe besteht darin, alle diese Welten von den Eindringlingen zu befreien und so die Welt und ihren Geburtstag zu retten. Ihnen stehen alle Waffensysteme der Aliens zur Verfügung, da Spione Pläne und Material aus Alienhanden entwenden konnten. Leider ist die Regierung nicht so generös, dieses Material umsonst zur Verfügung zu stellen, sondern verlangt auch noch Bares von ihnen

(so weit ist es mit dem Kapitalismus im Jahre 2019 gekommen). Sie müssen also ihre letzten Ersparnisse zusammensuchen, um die Erde aus den Klauen des Bösen zu retten.

4 Spielbeginn

Drücken Sie im Intro-Bildschirm den roten Knopf um die erste Welt zu betreten

5 Tastaturbelegung Joystick-Funktionen

5.1 Amiga/Atari ST

Feuerknopf: Normales Schuß durch schnelles Drücken auslösen, das Haupt-Waffensystem durch längeres Drücken aktivieren.

F1-F5: Geschwindigkeit des eigenen Raumschiffs.

ALT - oder AMIGA (Commodore) - Tasten oder kurzes Drücken des zweiten Feuerknopfes (wenn Sie einen Joystick mit zwei verschiedenen Feuerknöpfen besitzen (Videospiel-Joystick)): Einschalten der Sekundärwaffen-Systeme

LEERTASTE oder längeres Drücken des zweiten Feuerknopfes: Abfeuern der Sekundärwaffen-Systeme

P: Spiel unterbrechen (Rückgängig machen durch erneutes Drücken)

ESC: Spiel abbrechen

Alle anderen Tasten: Bringen ausgeschickte Sonden zurück.

6 Shop

Vor dem Beginn eines jeden Levels können Sie sich ihre Armada und deren Bewaffnung vollkommen frei, b.z.w. je nach Punktestand aussuchen. Das fremd wirkende Wesen in der linken oberen Ecke ist ein übergläubiger Alien-Techniker der im Auftrag der Regierung die Waffen betreut und verkauft. Rechts unten wird ihr aktueller Punktestand angezeigt der im Shop als Zahlungsmittel dient. Darunter befindet sich ein Moleb, ein hochspezialisiertes Wesen zur Steuerung von Fluggleitern, das hier einen Aushilfsjob als Müllverwertungsanlage angenommen hat. Wenn ihnen ein schon installiertes Teil ihres Raumschiffs (oder das ganze Raumschiff) nicht gefällt, können Sie es dem Moleb überlassen und bekommen das Geld zurückerstattet.

Die Waffen und ihre Funktion - Links unten befinden sich drei Reihen mit Standardschüssen. Je nach Finanzlage sollten Sie sich hier einen möglichst starken und weit streuenden (drei Schüsse auf einmal) Schuss aussuchen.

- Rechts davon sehen Sie die vier zur Auswahl stehenden Schiffstypen. Sie unterscheiden sich in der Anzahl der möglichen Extrawaffen.

- Daneben befinden sich nun diverse Extrawaffen, die entweder automatisch, mit dem Feuerknopf oder mit Tasten ausgelöst werden (von oben nach unten)

- 1. Reihe 3 verschieden effektive Raketen und eine Springbombe. Alle 4 Waffen werden automatisch ausgelöst, schließen sich aber gegenseitig aus.

- 2. Reihe Elektrobogen (primär), Greifer (primär), Flammenwerfer (primär), Smart Shot (sekundär).

Probieren Sie die Funktionen der einzelnen Waffen im Spiel aus!

- 3. Reihe Dronen (sekundär, im Spiel maximal 6 austauschbar), Dronen-Kollektor (nur mit dem Kollektor können im Spiel die Dronen wieder eingefahren werden), Teuton Laser (verstärkt Dronen- und Satellitenschüsse) Schutzschild (sekundär). Auch diese Waffen sollten Sie selbst im Spiel ausprobieren! Neben diesen Extrawaffen gibt es noch zusätzlich Satelliten, die im Spiel exakt an den Positionen erscheinen, die Sie im Shop bestimmen. So können Sie zum Beispiel ein Schutzschild aus Satelliten herstellen, indem Sie drei übereinander vor das Raumschiff setzen. Im Satelliten-Shop (links neben Moleb) können Sie sich sowohl feststehende als auch sich bewegende Satelliten aussuchen. Im Menü sehen Sie links oben einen unbeweglichen Satelliten, darunter einen Satelliten, der sich auf die Höhe des jeweils nächsten Gegners einstellt und daneben und darunter die Satelliten mit bestimmten Bewegungsbahnen. Alle diese Satelliten verhalten sich wie dargestellt. 3 Satelliten stellen das absolute Maximum des installierbaren dar.

Alle Operationen im Shop können entweder mit dem Joystick oder mit der Maus ausgeführt werden.

Ausrüsten

Als erstes müssen Sie sich ein Schiff kaufen. Dazu klicken Sie bitte mit Maus oder Joystick auf eines der vier Schiffe (je nach Kontostand) und legen es mit einem erneuten Druck des Feuerknopfes im Ausrüstungsfenster rechts oben ab. Mit allen weiteren Schüssen, Waffen und Ausrüstungsgegenständen verfahren Sie anschließend genauso. Falls ihnen bestimmte Teile der Ausrüstung nicht mehr gefallen sollten, können Sie dafür den Müllverwerter benutzen und bekommen das Geld gutgeschrieben. Einige der Waffen schließen sich gegenseitig aus. Wenn Sie zwei Extrawaffen aus einer Reihe installieren wollen, wird dies oft unmöglich sein, da sich beide ausschließen.

Im Spiel können Sie nur dann Dronen einsetzen, wenn Sie weniger als 3 Satelliten besitzen. Je zwei Dronen werden hier gegen einen Satelliten aufgerechnet.

Sie können sich maximal 9 Schiffe kaufen, die im Spiel nacheinander eingesetzt werden.

Um den Shop zu verlassen, klicken Sie auf das X-OUT Logo über Moleb.

7 Im Spiel

Im Spiel zeigt Ihnen der gelbe Balken die verbleibende Restenergie bis zum Verlust eines Lebens, der linke untere Kasten das gerade aktivierte sekundäre Waffensystem und die Kreise die verbleibenden Leben (Maximal 4 angezeigt).

8 Game Over

In die High-Score Liste tragen Sie sich mit der Tastatur ein, wobei der an Nr.1 gesetzte Spieler einen kurzen Text eingeben kann. Die Liste wird auf Diskette 2 gespeichert.

X-OUT

1 Instructions de chargement

1.1 Amiga

Pour éviter le risque d'infecter votre ordinateur avec un virus, éteignez-le d'abord, puis, rallumez-le. Les utilisateurs de Amiga 1000 doivent maintenant insérer une disquette kickstart. Dès que votre Amiga demande le workbench, insérez "X-OUT disk 1" dans le lecteur O. Le jeu commence automatiquement. Veuillez suivre les instructions à l'écran.

1.2 Atari ST

Insérez "X-OUT disk 1" dans le lecteur A et appuyez sur le bouton de remise à zéro. Le jeu commence automatiquement. Veuillez suivre les instructions à l'écran.

2 GENERALITES

Dans X-Out vous trouverez 8 mondes envahis par de nombreux adversaires et par 8 monstres très forts. A vous d'éliminer ces ennemis, de délivrer les mondes et de sauver la galaxie.

3 DEBUT DE JEU

Appuyez sur le bouton rouge de la page d'introduction pour pénétrer dans le premier monde.

4 COMMANDES DU CLAVIER ET DU JOYSTICK

4.1 Amiga/Atari ST

Bout. Feu: Tirer normalement en appuyant rapidement; activer le système d'armes primaire en appuyant plus longtemps.

F1-F5: Vitesse de votre vaisseau spatial.

Touches ALT ou AMIGA (Commodore) ou brièvement appuyer sur le second bouton feu (joystick de jeu vidéo): Engager les systèmes d'armes secondaires.

Touche SPACE ou appuyer sur le second bouton feu pendant plus longtemps:

Faire feu avec les systèmes d'armes secondaires.

P: Mettre le jeu en Pause (annuler en appuyant de nouveau)

ESC: Interrompt le jeu

Toutes les autres touches: Faire entrer les drones qui avaient été envoyés en mission.

5 SHOP

Vous pouvez choisir votre Armada et son armement avant chaque niveau et en fonction de votre score. L'être étrange en haut à gauche est un technicien extra-terrestre qui répare et vend des armes sur ordre au gouvernement. En bas à droite est indiqué votre score. Vous pouvez payer dans le 'shop' avec les points que vous avez obtenus. En dessous, vous pouvez voir un Moleb, être très sophistiqué qui sert au

pilote des planeurs, il travaille temporairement comme vide-ordures. Si une partie de votre vaisseau (ou même tout le vaisseau) ne vous plaît plus, vous pouvez la lui donner et il vous remboursera cet objet.

6 LES ARMES ET LEURS FONCTIONS

- En bas à gauche, vous avez trois rangées de tirs. Nous vous conseillons de choisir un tir puissant, si votre situation financière le permet. - A droite, se trouvent quatre sortes de vaisseaux, ils se différencient par le nombre d'armes supplémentaires. - A côté des vaisseaux, se trouvent les armes supplémentaires. Elles se déclenchent automatiquement, ou en appuyant sur le bouton de tir ou avec les touches (de haut en bas)

1ère rangée: trois fusées différentes et une bombe rebondissante. Ces armes se déclenchent automatiquement, mais ne peuvent être utilisées simultanément.

2ème rangée: Arc électrique (premier système d'armes), griffe (premier système d'armes), lance flammes (premier système d'armes), Smart Shot (deuxième système d'armes). Essayez toutes ces armes et vous découvrirez leurs fonctions.

3ème rangée: 'faux bourdons' (deuxième système. Vous pouvez en utiliser au maximum 6), collecteur de 'faux bourdons' (indispensable pour récupérer les faux bourdons), laser (renforce les tirs des 'faux bourdons' et des satellites), bouclier (deuxième système d'armes).

En plus de ces armes, vous disposez de satellites qui apparaissent dans le jeu, à l'endroit choisi dans le shop. Vous pouvez par exemple, fabriquer un bouclier en plaçant trois satellites superposés, devant le vaisseau.

Dans le shop des satellites (à gauche du moleb), vous avez la possibilité de choisir des satellites fixes ou mobiles. Dans le menu, vous voyez en haut à gauche, un satellite fixe, en dessous un satellite qui se trouve à la hauteur du prochain adversaire, et à côté, des satellites avec des trajectoires définies. Vous pouvez installer au maximum trois satellites.

Dans le shop, toutes les commandes se font à l'aide du joystick ou de la souris.

L'équipement vous devez d'abord acheter un vaisseau. Cliquez pour cela avec la souris ou le joystick sur l'un des quatre vaisseaux (suivant votre score), et déposez-le dans la fenêtre en haut à droite (équipement), en appuyant une autre fois sur le bouton de tir. Vous pouvez acheter au maximum neuf satellites. Choisissez avec le même système les tirs, les armes et le reste de l'équipement. Si certaines parties de votre équipement ne vous conviennent pas, donnez-les au vide-ordures et votre argent vous sera remboursé. Il n'est pas toujours possible d'utiliser toutes les armes en même temps. Vous ne pouvez lancer les 'faux bourdons', que si vous avez moins de trois satellites (deux 'faux bourdons' comptent pour un satellite).

Pour quitter le shop, cliquez sur le symbole X-Out qui se trouve au dessus du moleb.

7 DANS LE JEU

La barre jaune indique l'énergie qui vous reste, jusqu'à ce que vous ayez perdu une vie. Le rectangle en bas à gauche indique le système d'armes qui vient d'être déclenché, et les cercles représentent les vies restantes.

8 GAME OVER

Utilisez les touches du clavier pour vous inscrire dans la liste des scores puis sauvegardez-la sur la disquette numéro 2. Le premier joueur a la possibilité de taper un petit texte.

X-OUT

1. Caricamento del gioco

1.1 Amiga.

Per evitare i pericoli che il tuo computer vengo infettato da un virus, spegnilo per poi riaccenderlo ancora. A questo punto chi usa un AMIGA 1000 ha bisogno di inserire il dischetto "kickstart". Quando il tuo Amiga chiede il Workbench (Banco da lavoro), inserisci il dischetto "X-OUT" nel drive O. Il gioco incomincerà automaticamente. Per favore segui le istruzioni dello schermo.

1.2 Atari ST

Inserisci il dischetto "X-OUT" nel drive A e premi il pulsante "Reset". Il gioco incomincerà automaticamente, per favore segui le istruzioni dello schermo.

1.4 C64 cassetta

Inserite la loccetta 1 della cassetta "X-OUT" nel registratore e premete i tasti SHIFT e RUN/STOP, poi il tasto PLAY del registratore. Il gioco Partirà automaticamente. Seguite le istruzioni dello schermo.

Cambia il sistema d'armi secondario

Attiva il sistema d'armi secondario

Pausa (Premere nuovamente per ripartire)

Richiama i droni mandati in giro

3 Definizione della tastiera e funzioni del joystick

5.1 AMIGA/ATARI ST

Con il pulsante fuoco: Premendolo rapidamente spari un tiro normale, mentre attivi il sistema dell'arma primaria premendolo più a lungo.

Con F1-F5: dai velocità alla tua navicella spaziale.

Con i tasti ALT o AMIGA (Commodore) o con la premula del secondo pulsante fuoco per un tempo breve (se sei in possesso di un joystick con due differenti pulsanti fuoco - videogame-joystick-attivi i sistemi dell'arma secondaria)

Con il tasto SPACE o con la premula del secondo pulsante fuoco per un tempo più lungo

spari con i sistemi dell'arma secondaria.

P: pausa il gioco (cancellalo premendolo ancora).

ESC: Interrompe il gioco.

Tutti gli altri tasti: riportano dentro le navicelle mandate fuori.

4. Negozio

Prima dell'inizio di ogni livello vi viene data la possibilità di scegliere il vostro mezzo ed il vostro armamento in relazione al punteggio ottenuto. La strana creatura nell'angolo in alto a destra è un tecnico alieno del governo, incaricato della vendita dell'equipaggiamento. Nell'angolo in basso a destra viene mostrato il vostro punteggio. Sotto c'è un Moleb, creatura altamente addestrata per la guida di mezzi spaziali. Ha un lavoro temporaneo di riciclo materiale. Se non volete un'attrezzatura già installata, potete darla al Moleb, che vi restituirà i soldi.

5. Le armi e le loro funzioni

- Nella parte bassa sinistra ci sono tre colonne con armi standard. A seconda del vostro stato finanziario, potrete scegliere il tipo di colpo da sparare (1/2/3).

- Alla destra, vengono visualizzate le quattro astronavi che potete scegliere e che differiscono per capacità di caricamento delle armi speciali.

- Accanto a queste ci sono varie armi extra che vengono attivate automaticamente o con il joystick o con la tastiera.

- 1. riga 3 missili con effetti diversi ed una bomba rimbalzante. Tutte e 4 le armi vengono rilasciate automaticamente, ma si escludono l'una con l'altra.

- 2. riga arco elettrico (primario), braccio meccanico (primario), lanciallamme (primario), sparo dirompente (secondario). Scoprite le funzioni di queste armi usandole durante il gioco.

- 3. riga droni (secondario: max 6), richiama-droni (potete recuperare solamente droni con il richiamo), Teuton laser (rinforza i droni ed i colpi dei satelliti), scudo (secondario). Anche queste armi vanno provate durante il gioco!

Offre alle armi annunciate ci sono anche i satelliti che appariranno esattamente nella posizione che avrete stabilito nel negozio. E' possibile creare uno scudo di satelliti posizionandone tre insieme, uno sull'altro, di fronte alla vostra astronave. Nel negozio dei satelliti (a sinistra di Moleb) potete scegliere satelliti immobili od in movimento. Nel menu potete vedere a sinistra in alto un satellite immobile, sotto uno che si regola sull'altezza dei nemici e sotto di fianco alcuni con movimenti prefissati.

Potete installare al massimo 3 satelliti.

Tutte le operazioni nel negozio possono essere eseguite con il mouse con la tastiera.